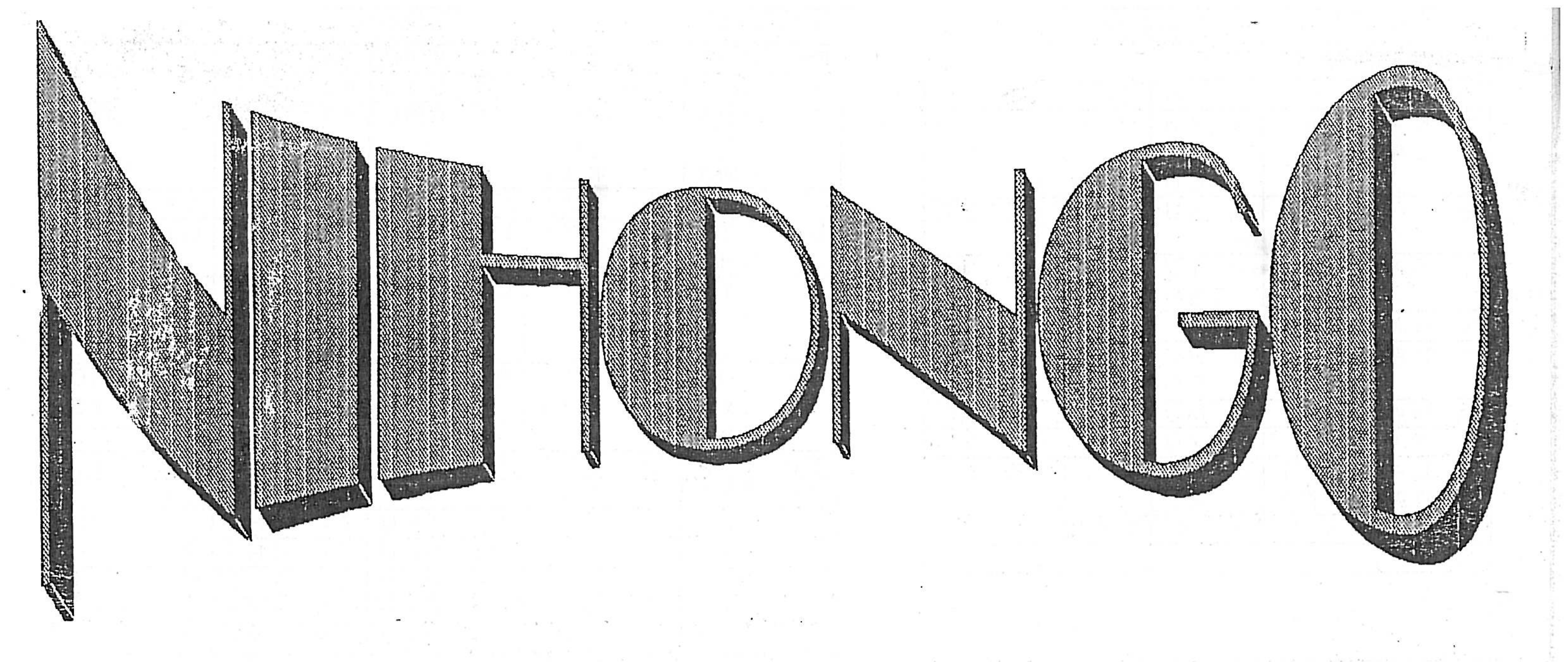


日本語

NUMERO: A
15 ENERO 1992

BURAI
RUNE MASTER 3
PSYCHO WORLD

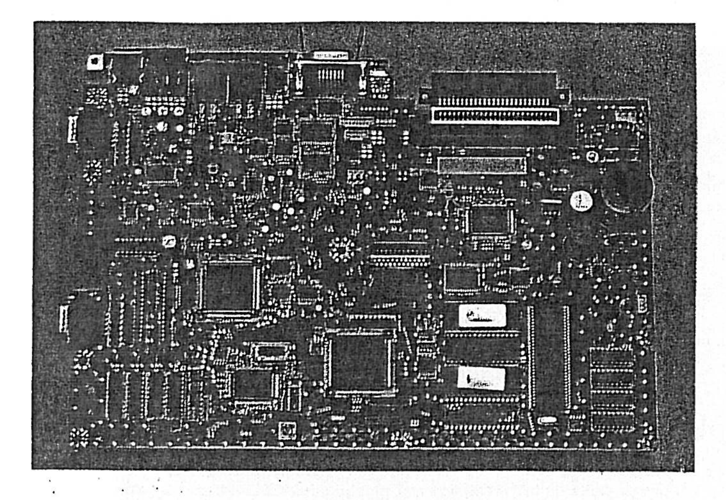
BURAI
Riverhill Soft Inc.

© [illegible] バーヒルソフト/荒木プロダクション

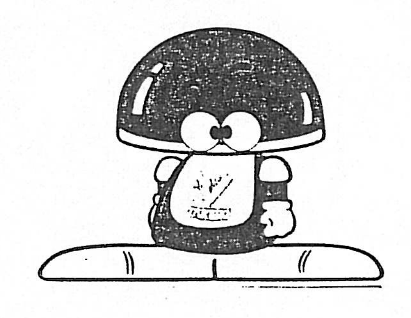
あ A	い I	う U	え E	お O
か KA CA	き KI	く KU CU QU	け KE	こ KO CO
さ SA	し SI SHI	す SU	せ SE	そ SO
た TA	ち TI CHI	つ TU TSU	て TE	と TO
な NA	に NI	ぬ NU	ね NE	の NO
は HA	ひ HI	ふ HU FU	へ HE	ほ HO
ま MA	み MI	む MU	め ME	も MO
や YA		ゆ YU		よ YO
ら LA RA	り LI RI	る LU RU	れ LE RE	ろ LO RO
わ WA	ゐ(ヰ) WI	う WU	ゑ(ヱ) WE	を(ヲ) WO
ん NN				

が GA	ぎ GI	ぐ GU	げ GE	ご GO
ざ ZA	じ ZI JI	ず ZU	ぜ ZE	ぞ ZO
だ DA	ぢ DI	づ DU	で DE	ど DO
ぱ PA	ぴ PI	ぷ PU	ぺ PE	ぽ PO
ば BA	び BI	ぶ BU	べ BE	ぼ BO

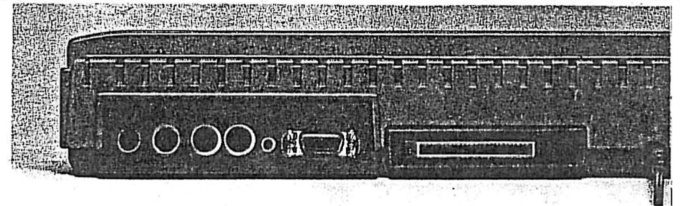
ぁ XA	ぃ XI	ぅ XU	ぇ XE	ぉ XO
ヵ XKA			ヶ XKE	
ゃ XYA		ゅ XYU		ょ XYO
ゎ XWA				

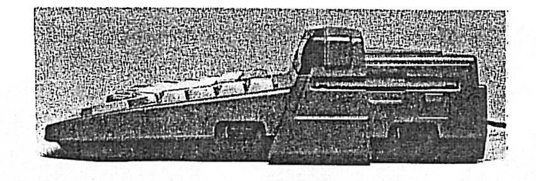


INTERIOR DEL NUEVO TURBO R
PANASONIC A1GT.



きゃ KYA	きぃ KYI	きゅ KYU	きぇ KYE	きょ KYO
ぎゃ GYA	ぎぃ GYI	ぎゅ GYU	ぎぇ GYE	ぎょ GYO
くぁ QWA QA KWA	くぃ QWI QI KWI	くぅ QWU KWU	くぇ QWE QE KWE	くぉ QWO QO KWO
ぐゎ GWA	ぐぃ GWI	ぐぅ GWU	ぐぇ GWE	ぐぉ GWO
しゃ SYA SHA	しぃ SYI SHI	しゅ SYU SHU	しぇ SYE SHE	しょ SYO SHO
じゃ ZYA JYA JA	じぃ ZYI JYI	じゅ ZYU JYU JU	じぇ ZYE JYE JE	じょ ZYO JYO JO
ちゃ CHA CYA TYA	ちぃ CYI TYI	ちゅ CHU CYU TYU	ちぇ CHE CYE TYE	ちょ CHO CYO TYO
ぢゃ DYA	ぢぃ DYI	ぢゅ DYU	ぢぇ DYE	ぢぉ DYO
つぁ TSA	つぃ TSI		つぇ TSE	つぉ TSO
てゃ THA	てぃ THI	てゅ THU	てぇ THE	てょ THO
でゃ DHA	でぃ DHI	でゅ DHU	でぇ DHE	でょ DHO
にゃ NYA	にぃ NYI	にゅ NYU	にぇ NYE	にょ NYO
ひゃ HYA	ひぃ HYI	ひゅ HYU	ひぇ HYE	ひょ HYO
びゃ BYA	びぃ BYI	びゅ BYU	びぇ BYE	びょ BYO
ぴゃ PYA	ぴぃ PYI	ぴゅ PYU	ぴぇ PYE	ぴょ PYO
ふぁ FA	ふぃ FI		ふぇ FE	ふぉ FO
ふゃ FYA		ふゅ FYU		ふょ FYO
みゃ MYA	みぃ MYI	みゅ MYU	みぇ MYE	みょ MYO
りゃ RYA LYA	りぃ RYI LYI	りゅ RYU LYU	りぇ RYE LYE	りょ RYO LYO
ぶぁ VA (ヴァ)	ぶぃ VI (ヴィ)	ぶぅ VU (ヴ)	ぶぇ VE (ヴェ)	ぶぉ VO (ヴォ)





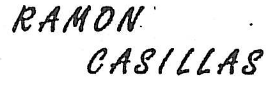
DIRECTOR EJECUTIVO:
Ramón Casillas

COLABORAN:
Francisco Martínez, Vicente Espada,
Xavi Figuera, Manuel Martínez,
Francisco Jesús Martos y Luis Sanz.
PRODUCE:
Ramón Casillas

REDACCION Y ADMINISTRACION:
Tel.(93)338-56-44
TRADUCCION DEL INGLES:
Jesús Manuel Montané
MECANOGRAFIA:
Elisa Perez
IMPRIME:
Rank xerox.
MAQUETACION:
Ramón Casillas, Josep Mayoral

Dep.Legal.B-44817-91

HAJIMEMASHITE RAMON DESU DOUZOYOROSHIKU



RAMON CASILLAS



Hola amigos: nuevamente estoy con vosotros,en esta sección que tanto os gusta.El coleccionable del Japón,no se va a perder,si vosotros no quereis.
... Y para los futuros asiduos a esta sección de NIHONGO,me voy a presentar, soy Ramón,y estoy encantado de estar con vosotros.Espero y deseo que lleguemos a ser buenos amigos.



En este primer mes del año os vamos a dar una gran noticia : el MSX continua su andadura con un nuevo modelo de ordenador, el Turbo R "FS-A1GT". Este nuevo modelo de ordenador incorpora una serie de novedades que su antecesor no poseía como por ejemplo : las 512K, el nuevo sistema de sonido,e incorporado en la ROM , el programa msx view y midi.

Ahora comentaremos, el ya conocido por todos, Disk Station 24.

En el disco A, Compile presentará su última producción llamada : "Pipelin gorbachov";con una pequeña demo y un sonido de lo más "in". El programa consiste en coger unas tuberias y pasar el agua de un pueblo a otro, hasta llegar a formar una importante línea de comunicación.

La casa Elf nos presenta "Dragón knight 2". Esta versión es conversacional tipo laberinto, con unos gráficos no muy buenos y la música no incorpora ni siquiera FM.

La casa Compile nos anuncia nuevas partidas de un arcade , parecido al juego Nyan Puzzle, para que no perdamos el ritmo en los juegos de habilidad.

En los demás apartados tendreis,como siempre, información en kanji y programas en Basic.

En el disco B, Compile presenta "The Northern Quarters", un juego con FM pero tipo laberinto. Parece ser que el programa está muy bien, o al menos mejor que la saga de los Wizardry.
También se incluye un juego de Takeru, un test de juegos, y las músicas del juego Rune Master 2 . Parece ser que a Compile le ha dado por sacar sus músicas en los apartados de los disk station. En estos apartados tenemos unos altavoces con sus respectivas teclas : avance rápido, stop, pause, FM, PSG, etc...
La característica de los siguientes apartados es la misma que en anteriores ediciones.

DIRECCION
Este mes os facilitamos las señas de una gran productora. Esta casa edita programas eróticos con unos gráficos muy,muy buenos.Supongo que ya sabreis cual es. La casa de los Peach up.

MOMONOKI HOUSE
1-1-7-A 601
YANAGINOCHOHIGASHI

SAKAI-SHI
OSAKA 590
JAPAN

TRUCOS

ALESTE 1 : para poder escuchar el menú de músicas tendreis que pulsar <S>,<D>,<Z>,<C> una vez introducido el cartucho.

EMERALD DRAGON : para escuchar el menú de músicas de la presentación pulsaremos <C>,<D> <E>,<F>,<G>,<H>,<I>,<J> luego introduciremos el "opening disk" y conectaremos el ordenador.

SD SNATCHER : este truco sirve para conseguir 65.535$ de oro. Para ello nos dirigiremos a la taquilla del cine, pero nos tenemos que quedar con menos dinero de lo que vale la entrada (100$). Es muy raro que te la vendan, pero si lo hacen te pondrán el marcador de oro a tope. Este truco lo podeis repetir cuantas veces querais, siempre y cuando os quedeis con menos dinero de lo que vale la entrada.

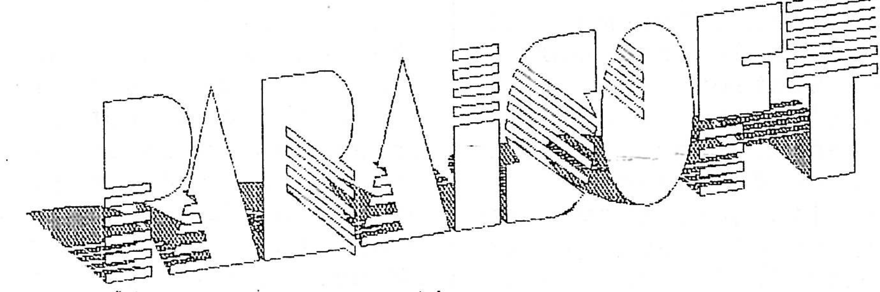
NEMESIS 3 : cuando te encuentres al final del juego, la faz del Dr. Venom no te disparará, con lo cual será muy fácil destruirle. Para introducir las claves "Hard y Good", devereis pulsar F1, teclear la clave y el return , y volver a pulsar F1 (devereis hacerlo nada más empezar el juego o de lo contrario raramente funcionará).

METAL GEAR : si quereis conseguir energía a tope de un sola vez, teneis que marcar ANTA (apretar space) WA (apretar space) ERAI.

Hemos escrito a Hertz Soft y nos cuentan lo siguiente : <te mando las carátulas de "psycho world y "lenam", que por cierto es nuestro último juego. Estamos muy contentos con tu carta. Quizás podamos ir a España. De todas formas, no creo que hagamos más juegos para MSX. Por lo tanto, tal y como están las cosas, es dificil que editemos más programas para MSX, porque el mercado de MSX en Japón está un poco flojo. Nuestro director siempre dice :"esto no cubre los gastos", pero a mi personalmente me gustaria hacer más juegos de MSX. Es cierto que con este equipo no puedo realizar el juego de mis sueños, pero si puedo conseguir hacer uno divertido para satisfacer a nuestros amigos de España y Corea. De todas formas espero acabar algún título para MSX. Realmente me gustaria.>

Es cierto que el futuro de esta casa es un poco dudoso porque para MSX solo ha sacado dos o tres juegos, pero no os desanimeis porque hay otras casas que continuan dándole duro a nuestro querido sistema.

-"Disk Station 28/29". Compile. MSX2. 2DD. Revista. 1940Y.
-"Pink Sox 5/6". Wendy Magazine. MSX2. 2DD. Revista. 3600Y.
-"Space War Simulation 2 DXSET". Bothtec. MSX2. 2DD. Conversacional. 12600Y.
-"Nike". Cocktail Soft. MSX2. 2DD. Aventuras. 7800Y.
-"DPS SG SET 2". Alice Soft. MSX 2. 2DD. Aventuras. 6800Y.
-"Cross Kingdom". MSX Magazine. MSX 2. 2DD. 2000Y.
-"Tranche-Lard". MSX Magazine. MSX 2. 2DD. 2000Y.
-"Puyopuyo". Compile. MSX 2. 2DD.Arcade/Habilidad. 6800".
-"Cosmic Psycho". Cocktail Soft. MSX 2. 2DD. Erótico. 7800Y.
-"Dragon Quiz".Compile. MSX 2. 2DD. RPG. 6800Y.
-"Outer limits 1/2". Momonoki House. MSX 2. 2DD. Erótico. 8800Y.
-"Elle". Elf. MSX 2. 2DD. Erótico. 7800Y.
-"Niko Niko".Wolf Team. Se desconoce la fecha de salida.
-"Sios". BIT 2. 29800Y. Se desconoce la fecha de salida.
-"Cal 2". Birdy Soft. MSX 2. 2DD. 7800Y.
-"Foxy 2". Elf. MSX 2. 2DD. 7800Y.



(Paraisoft informa)

NOVEDADES DEL JAPON

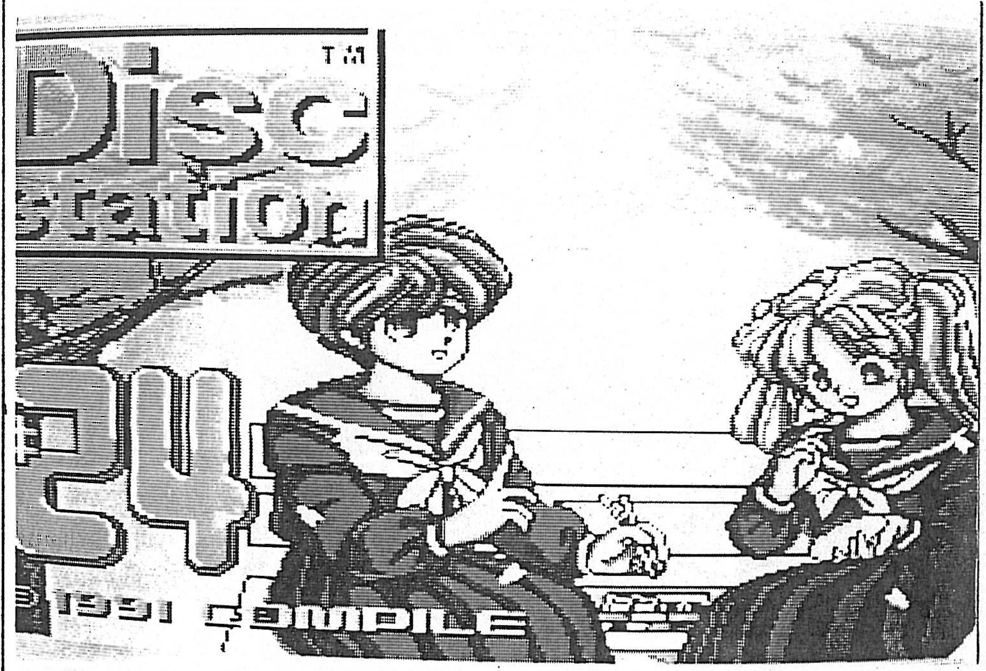
-"Ilusion city". Microcabin. MSX TURBO R.2DD. RPG. 9800Y.
-"Sorcerian". Takeru. MSX2. 2DD. RPG. 8800Y.
-"Super Dragon's eye". Hot B. MSX 2. 2DD.
-"Gaetura". Heart Soft. MSX 2. 2DD. 7200Y.
-"Haipaa Nice Academy". Momonoki House. MSX 2. 2DD. 6800Y.

-"Vein Dream". Glodia. MSX 2. 2DD. Se desconoce la fecha de salida.
-"Air Hockey". Ascii. MSX 2. 2DD.
-"Exterlien". D.O. MSX 2. 2DD. RPG. 6800Y.
-"MSX TURBO R A1GT". Panasonic. 99800Y.(Este es el precio sin incluir los impuestos).

RINCON DE MARTOS

Aquí teneis una carta que nos escribió nuestro amigo Martos:

"Lo del posible cierre de la única revista de MSX sería sin duda el entierro definitivo de todos los MSX de España, no solo del 1 (que está en las últimas , incluso en Japón), sino también del 2, del 2+ y hasta el TR; porque sin una revista de alcance nacional solo los usuarios que se "muevan" podrán estar al tanto; y en relación al total de usuarios, serán cuatro gatos. Si esta publicación llegase a cerrar, habría que darle continuidad: que en sus últimos números se hiciese referencia a ese fancine que habría de sucederle, y si fuera posible, que el fancine se siguiera vendiendo en los kioscos (aunque para ello habría que hacerlo con presentación minimamente comercial y contar con una distribuidora , demasiado dinero tal vez). La otra solución, un fancine típico con suscripciones y por correo, sería desde luego más facil, pero se perderían buena parte de los lectores. Eso ya depende de lo que se anime al público a comprarlo. Por supuesto, la mejor opción sería que la citada publicación siguiera ahí



pero si quiere durar tendría que cambiar de orientación. En mi opinión, debería prestar atención a programas, Hardware y noticias de Japón y Holanda, consiguiendo información con rapidez y seriedad, directamente a través de suscripciones a revistas y buenos contactos. También es primordial el contacto con y entre los usuarios. Las secciones : tablón de anuncios, opinión y correo,son necesarias. Y por supuesto con artículos y colaboraciones novedosas e interesantes , por poner un ejemplo hay un tema tan atrayente y útil como los desarrollos y ampliaciones Hardware que jamás ha sido tocado, mientras que en la MSX Magazine publican uno cada mes. Por otra parte, las novedades para MSX 1 habría que seguir comentándolas en su sección mientras aparezcan, para no dejar en la estacada antes de tiempo a sus usuarios (que de eso ya se encargan las productoras). En cuanto a los listados me parece bien que incluyan alguno de vez en cuando, si vale la pena y de vez en cuando. Si el problema es que la tirada va bajando y no se gana lo suficiente, a mi no me importaría pagar lo mismo por una revista con peor papel, letras más pequeñas y comprimidas y cuatro páginas menos, si en ella se sigue hablando del MSX y se mantiene al tanto de las noticias y novedades. En fin, estas opiniones (que espero que hagas llegar a quien corresponda en la revista) también son aplicables al contenido del fancine que piensas sacar.

En cuanto al apartado de japonés en el fancine, me parece muy positivo, aunque tampoco es cuestión de dar en él un curso completo de japonés, tan solo lo suficiente para ayudar a entender el sentido general de los mensajes: las palabras más frecuentes, las terminaciones de los casos, la estructura habitual de la frase,



etc...

En el próximo número os haremos llegar nuevos comentarios.

Para que podais aprovechar al maximo los discos de usuario(user disk)de los videojuegos Japoneses;nuestro amigo Vicente Espada nos va a ofrecer unos consejos,para poder grabar más partidas de lo habitual y tambien de otros juegos en general:

-Rune World,Ys 1, Xak2.
-Ys 3 (solo).
-Ys 2 (solo).
-Fray (Xak epilogo) 5 partidas,Kubikiri Yakata (La casa de cortar la cabeza) 5 partidas.
-Dragon slayer VI (The legend of heroes),Kubikiri Yakata 5 partidas.
-Xak1 ,Kubikiri Yakata, 2 partidas,Xak2 2 partidas.
-SD Snatcher (solo).
-Xak2 4 partidas, peach up5 2 partidas,SD Snatcher 2 partidas.

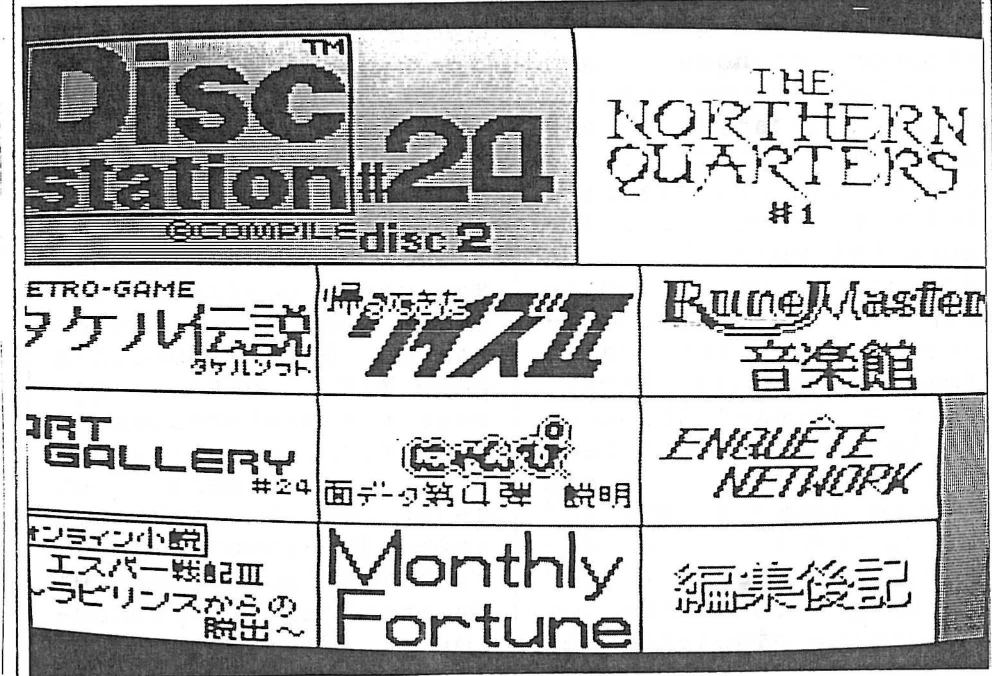
Asi es como Vicente tiene aprovechados sus discos de usuario.Ahora vosotos tambien podreis hacer lo mismo con vuestros discos,pero eso si primero aseguraros de que lo haceis bien para que no haya ningun error y no estropeeis los discos de usuario.

Si conseguis nuevas conbinaciones las podeis mandar aqui, para que todos los seguidores de nuestro querido sistema puedan hacer buen uso de ellas.

AGRADECIMIENTOS:

-Miguel Rusiñol sánchez Barcelona-.
-Luis Jose Gonzalez Sevilla-.
-Antonio sánchez Muñoz Albacete-.
-Juan Antonio Quevedo Las Palmas de Gran Canaria.
-Luis Morales Barcelona.
-FKD Soft Barcelona.
-Robin Von Hoegen Matsuzaki.
-Mercarapit Barcelona.
-Draken Club Barcelona.

Podeis enviar todos los trucos que consigais a: NIHONGO,Avd. Carrilet, 206 7-1 08901 Hospitalet Barcelona.



NOMBRE:RUNE MASTER 3 ルーンマスター 三国英傑伝

COMPAÑIA:COMPILE コンパイル

FORMATO:3 x 3.5"2DD

MSX2 MSX2+ MSX MUSIC

TIPO: JUEGO DE MESA

PRECIO:6800 Y



Rune Master 3 es uno de los lanzamientos más importante de Compile, una firma vinculada al MSX desde sus inicios. Empezó su andadura con la saga Aleste y desde entonces nos ha ido deleitando con numerosos éxitos y con su revista en disco "Disk Station". Ahora nos hace llegar una trilogia llena de emoción y aventuras, como el nombre de la saga que os vamos a comentar. Por otra parte Compile es sin duda una editora que poco o nada tiene que envidiar a la todopoderosa Konami, porque en sus programas pone todo lo que se puede pedir de ellos.

TECLAS DE CONTROL

<F1>: para salvar partidas en disco (solo una por disco).

<F2>: para acelerar el juego.

<SHIFT>: nos introduce en un menú con cuatro opciones, las cuales son

1- Para utilizar los objetos que poseamos.

2- Para utilizar los MP (puntos mágicos).

3- Para visualizar los soldados de los que disponemos.

4- Para mover la pantalla y ver los peligros que nos acechan.

JUEGO

Introduciremos el disco A y conectaremos el ordenador . Podremos observar una pequeña demo con una soberbia imagen, pulsaremos <space> con lo cual nos aparecerán tres nuevas opciones (en japonés), las cuales son:

1- Escenario 1 (decorado 1).

2- Escenario 2 (decorado 2).

3- Escenario 3 (decorado 3.

Por cada decorado nos pedirá un disco , no siendo imprescindible jugar en orden. Una vez elegido decorado, nos saldrán dos opciones más :

1- Nos transporta a otro menú.

2- Nos permite grabar las partidas.

Si escoges la primera opción te aparecerán cuatro opciones más:

1- Un jugador.

2- Dos jugadores.

3- Tres jugadores.

4- Cuatro jugadores.

Después de elegir el número de jugadores, elegiremos personajes.

Cuando tengamos que luchar (como de costumbre) nos aparecerán cuatro opciones:

1- Atacar al o a los enemigos.

2- Utilizar puntos mágicos (MP).

3- Utilizar objetos en general.

4- Intentar escapar (intentar , porque muy pocas veces lo podrás conseguir).

Muchas son las sorpresas que nos depara Rune Master 3 pero la más importante es que por el camino nos encontraremos a unos campesinos a los cuales les diremos siempre que si, con lo cual nos aumentará el HP, MP, ataque, defensa...O también nos los podrán disminuir.

COMPARATIVA

Como todos los juegos, Rune Master 3 tiene sus

pros y sus contras, por eso lo vamos a comparar con su predecesor Rune Master 2.

Los gráficos de Rune Master 2, están mucho más definidos que los de Rune Master 3.

La poca velocidad de Rune Master 2 era espantosa , haciendo que el juego fuese aburrido, en cambio en Rune Master tres la rapidez hace que el juego sea divertido.

En Rune Master 2 solo había un decorado, en cambio en Rune Master 3 podemos jugar en tres decorados distintos.

La música es muy buena en los dos programas. En Rune Master 2 comprábamos la energía, el ataque, la defensa, etc..., en las casas; en cambio en Rune Master 3 nos lo darán por el camino.

En Rune Master 2 no se podía grabar y teníamos que pasarnos todo el juego de golpe, problema que en el Rune Master 3 se ha solucionado.

También podréis escuchar las BGM del juego haciendo lo siguiente : introduciremos en la unidad el disco B y mantendremos pulsadas las teclas <S>, <O>. <U>, <N>, <D>; conectaremos el ordenador y nos aparecerá el menú de títulos de músicas del programa, con lo cual podremos escuchar la melodía que queramos.

Al igual que en el programa anterior de la saga,en el extremo derecho de la pantalla, distinguiremos la imagen del enemigo al que en ese momento nos estemos enfrentando. En la parte inferior izquierda de la pantalla. podremos ver la cantidad de energía que podremos conseguir a medida que vayamos avanzando en el juego. También obtendremos información del dinero, del nivel de defensa, de los dados nominales y especiales.

Sobre todo debereis tener mucho cuidado cuando llegueis al puente de la lava candente , porque si os



quedais en la entrada tendreis que sacar una tirada alta para poder atravesar el puente.Si no obteneis una buena puntuación , vuestros compañeros os adelantarán y llevareis mucha desventaja.

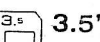
En general este juego es buenísimo y muy adictivo porque Compile es una editora que, como he dicho antes, pone a sus programas lo mejor de lo mejor.

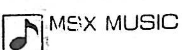


NOMBRE:BURAI

BURAI上巻

COMPAÑIA:RIVER HILL SOFT リバーヒルソフト

FORMATO:6 x  3.5"2DD

MSX2 MSX2+ 

TIPO: RPG

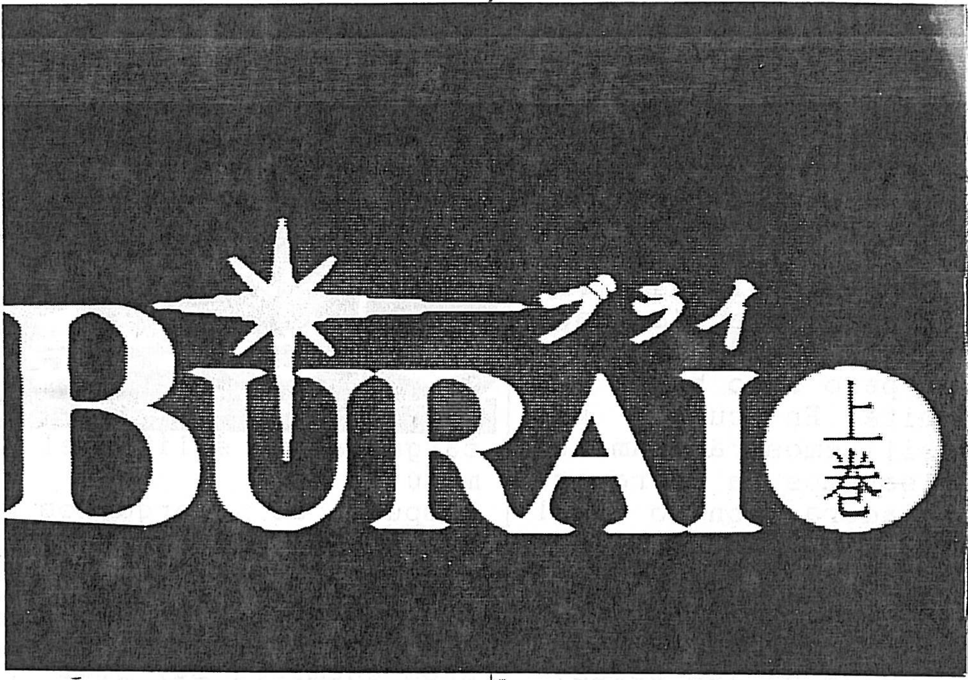
PRECIO:8800 Y

Burai, un nombre conocido en el mundo del MSX. Un juego un poco conflictivo pues se entabla una gran relación de menús en Kana, pero aún así, agradecemos a River Hill Soft su estupendo trabajo y le animamos a que siga así en el mundo de nuestro sistema.

Este programa está pensado para los usuarios del MSX2+, porque los usuarios del MSX2 no podrán ver toda la relación de textos. El programa en sí se puede ver bien en una segunda generación de ordenadores, pero solo los usuarios del MSX2+ podrán disfrutar de los textos del programa (esto no es imprescindible, pero imaginaros un marcador de dinero vacio).

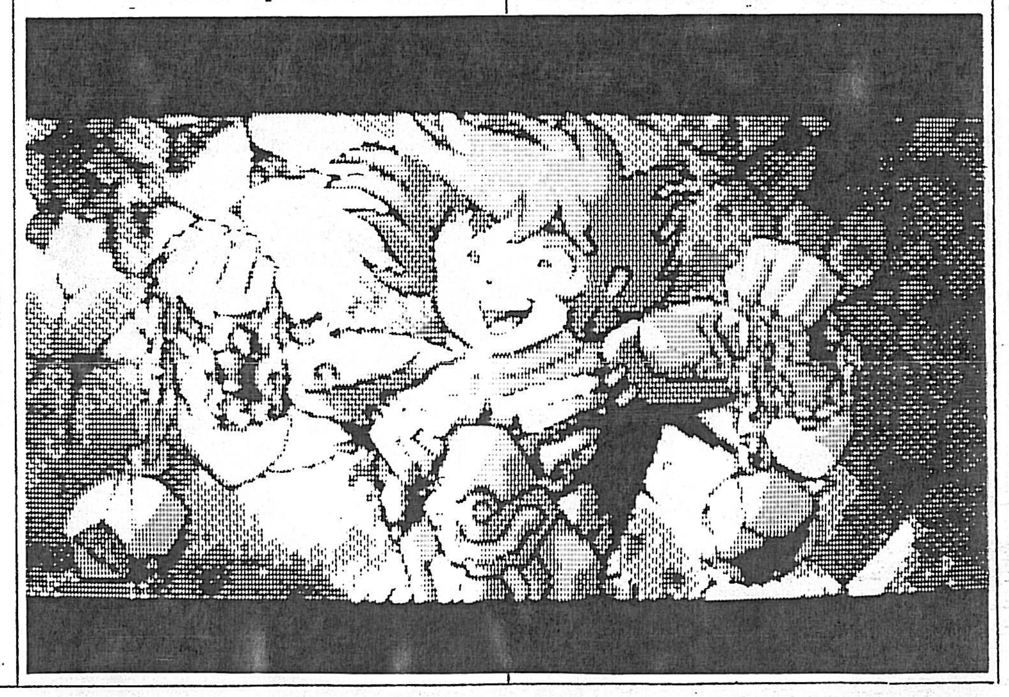
Llegó la hora de introducir el primer disco. En él contemplaremos una de las demos más largas en la historia del MSX, casi tres cuartos de hora, y en ella se nos explicará nuestra misión.

EL JUEGO :
Introduciremos el disco número 2 en la unidad y contemplaremos un menú con tres opciones :
1- Comienza el juego.
2- Preparar un disco formateado en un user disk.
3- Disk.
Lo primero que haremos será elegir la segunda



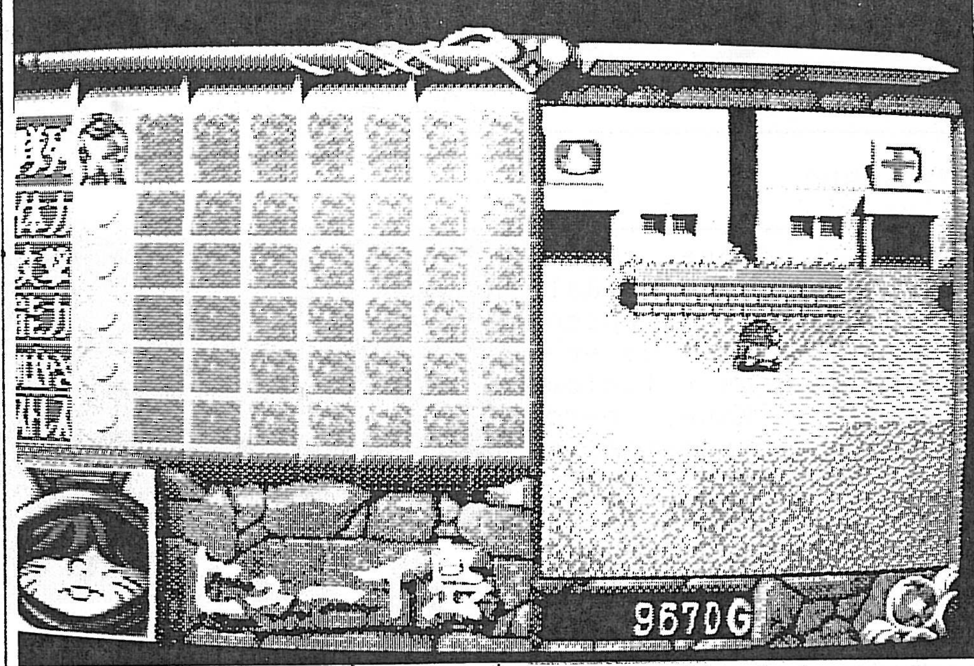
opción para que nos prepare el disco de usuario. Una vez hecho esto nos saldrá un menú con los siete primeros mundos del juego (podreis elegir el mundo que querais pero aqui lo vamos a comentar en orden, del primero al séptimo).

MUNDO 1 : nos encontraremos solos en una prisión, pero esta prisión está abierta. Al salir fuera el carcelero nos atrapará y tendremos que luchar con él. Al vencerle le robaremos las llaves de todas las



celdas y nuestra misión será la de liberar a todos los prisioneros que encontremos en tan temible laberinto. Algunos de nuestros compañeros se nos unirán en la lucha, en total tres más. Iremos recorriendo todos los laberintos y nos iremos recargando de energía en unas mesas que nos saldrán al paso, en ellas, al acercarnos , nos saldrá un menú donde podremos conseguir algunas reservas de energía. Cada personaje lo puede hacer pero solo hasta un límite. En cuanto nos debilitemos, rápidamente pulsaremos la barra espaciadora, con lo cual nos saldrá un menú a la derecha con siete opciones :

1- Item/ver energía.
2- Magia de las bolas.
3- Magia en general.
4- Nos saldrá un menú con dos opciones más, la primera para las armas y la segunda para escudos y armaduras.
5- Ver nuestro nivel de experiencia, fuerza y armas.
6- Cambiar al personaje lider.
7- Salvar la partida, cargarla y salir del menú.



Después de cargarnos seguiremos la lucha hasta que lleguemos a una zona donde tendremos que luchar contra unos enemigos muy poderosos. Al vencerlos contemplaremos una demo en la cual veremos como matan a uno de nuestros personajes. Luego lucharemos contra un poderoso enemigo. Al vencerlo nos pedirán el disco de usuario para grabar la partida y después el disco número seis con lo que veremos la demo final de mundo. En esta demo veremos los últimos momentos de nuestro compañero hasta que al final muere. Los tres amigos se quedan de pie mirándole con una cara de odio y rabia que no se puede describir. Después de esta acción tomarán un barco y se dará por concluido este mundo.

MUNDO 2 : En este mundo tendremos que matar a todos los monstruos que podamos. Iremos entrando en el pueblo y continuamente iremos comprando armas , escudos y sobre todo, y muy importante, en la Cruz Roja, en donde nos cargaremos de energía. Una vez que nuestro nivel de experiencia aumente nos podremos adentrar por el bosque. Llegará un momento en que nuestra amiga la ardilla será secuestrada por un temible monstruo a caballo. Nuestra misión será rescatar a nuestra compañera.

Nos adentraremos en el bosque y buscaremos un nuevo poblado. Nos cargaremos de energía y después buscaremos (hacia arriba y a la dere-



cha) una torre donde entraremos y veremos que es un gran laberinto. En él,nuestros enemigos son más dificil de eliminar. A nuestra derecha veremos una puerta a la que no tendremos acceso de momento. Seguiremos por el laberinto donde,tras una serie de entradas,



nos encontraremos con un enemigo poderoso. Después de eliminarlo, conseguiremos la clave para poder introducirnos en los ascensores (las puertas que nos hemos ido encontrando, no eran puertas normales, sino puertas de ascensor).

Subiremos a la quinta planta donde encontraremos a nuestra amiga ardilla colgada de un gancho y a nuestro enemigo de fase. Lucharemos con él y si le ganamos, contemplaremos una demo donde al rescatar a la ardilla ésta morirá. La pondremos debajo de un rayo de luz y volverá a la vida de nuevo. Saldremos de la torre y nos encontraremos con un lobo blanco, lucharemos con él y al ganarle nos pedirán que introduzcamos el user disk para grabar la partida. Luego nos pedirán el disco número seis para contemplar la demo final del segundo mundo.

MUNDO 3 : Este mundo es similar al segundo , la diferencia está en la cantidad de personajes, ahora solo tenemos uno y sin energía. Hasta que no obtengamos experiencia suficiente,tendremos que entrar a menudo al poblado a recargarnos y a comprar armamento. Una vez conseguido el óptimo nivel de experiencia, buscaremos las montañas y nos introduciremos en una cueva. Dentro de ésta llegaremos hasta una puerta, y como la tarea puede ser muy dura , dos dragones amigos nos ayudarán a llegar hasta el final del laberinto, donde encontraremos un nuevo enemigo muy poderoso, que eliminaremos rápidamente gracias a la ayuda de los dragones que nos proporcionan mayor ataque y defensa (ya comprobareis que poseen una fuerza colosal).Finalizada esta etapa, saldremos del laberinto y por el camino nos iremos encontrando enemigos muy potentes a los que eliminaremos sin mucha dificultad.Al llegar a la misma puerta de la que habíamos partido, nos pedirán que introduzcamos el user disk. Grabaremos la partida y después nos pedirán que introduzcamos el disco seis para contemplar la demo final de fase.

MUNDO 4 : El primer

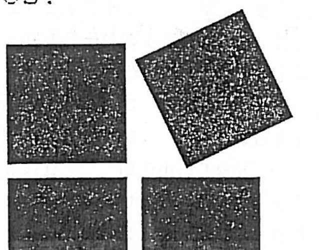


paso que daremos será dotar al padre y al hijo de armas. Después nos dirigiremos hacia el poblado donde adquiriremos armas más poderosas, e iremos hacia una cueva donde un oso nos ayudará a entrar en ella. Al salir de la cueva, donde habremos pasado grandes dificultades, nos dirigiremos hacia otro poblado donde dejaremos a la madre y al hijo. Si seguimos bajando por la pantalla encontraremos tropas enemigas que no nos atacarán. Después volveremos hacia el poblado y entraremos en la casa donde habíamos dejado a la madre y al hijo. Seguidamente, nos pedirá que introduzcamos el user disk para grabar la partida y a continuación el disco seis para contemplar la demo final de fase.

MUNDO 5 : En esta ocasión el protagonista será un mago, al que deberemos comprar las mejores armas. Nuestro objetivo será encontrar un castillo y en sus pasadizos, a una princesa. Cuando la hayamos encontrado nos dirigiremos a un ring donde tendremos que librar un combate de boxeo. Finalmente nos pedirá la introducción del user disk, para grabar la partida, y segidamente la del disco seis para contemplar la demo final.

MUNDO 6 : Cogeremos las armas y nos dirigiremos hacia el poblado donde deberemos encontrar una casa. En ella podremos observar una pequeña demo. Iremos recorriendo todas las habitaciones de la casa hasta encontrar a nuestro enemigo, el cual secuestrará a una chica y luego huirá. Nuestro deber será encontrarlo y para ello volveremos a registrar todas las habitaciones hasta encontrarlo y así poderlo eliminar. Por último, nos pedirá , como siempre, el user disk. Grabaremos la partida e introduciremos el disco seis para contemplar la demo final.

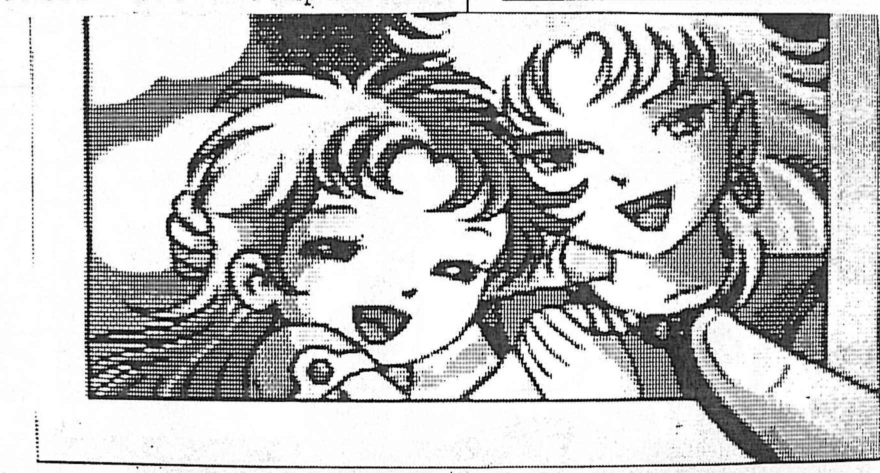
Lo que resta del juego, mundo 7, y mundo final (donde luchan todos los compañeros juntos) os lo ofreceremos en próximos números.



RIVERHILL SOFT

Riverhill Soft Inc.
Tenjin Silver Bldg. 7F 1-1-10 Maizuru Chuo-ku Fukuoka 810 JAPAN Phone 092-771-3217 FAX 092-751-5265

Maho Shirouchi

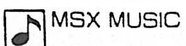




NOMBRE:PSYCHO WORLD サイコ・ワールド

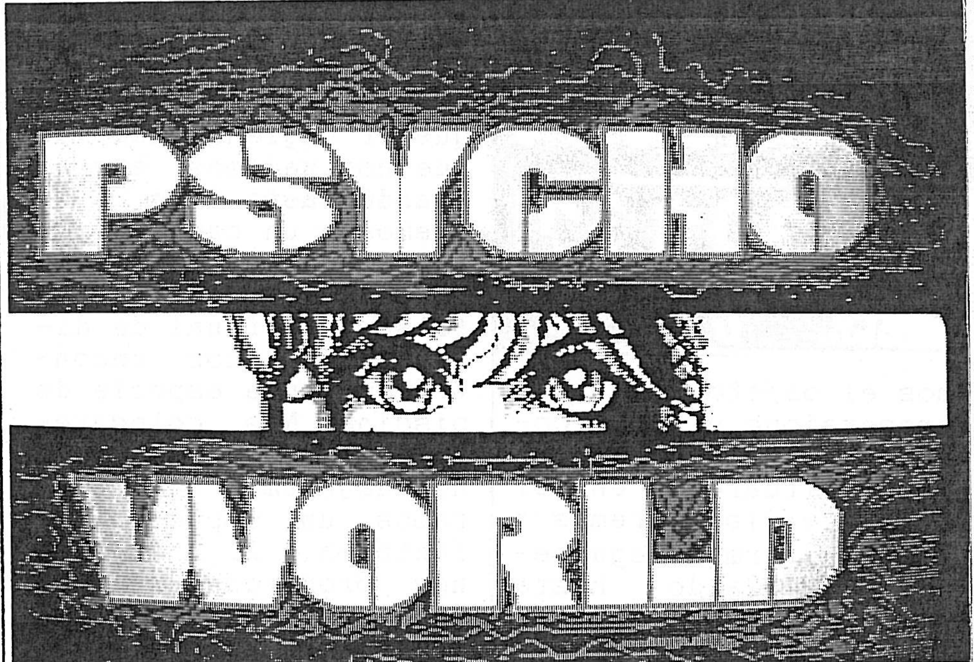
COMPAÑIA:HERTZ SOFT ヘルツ

FORMATO:1 X  3.5"2DD

 MSX MUSIC

TIPO: ARCADE

PRECIO:6800 Y



Hertz Soft nos sorprendió hace algunos años con un magnífico juego de cualidades sorprendentes. Si teneis conectado a vuestro ordenador un FM-PAC, que tenga incorporado un S-RAM, podreis grabar las partidas en la memoria de este famoso cartucho. Y para que podais acabar este fabuloso juego, os desvelaré todos sus secretos.

TECLAS DE CONTROL :

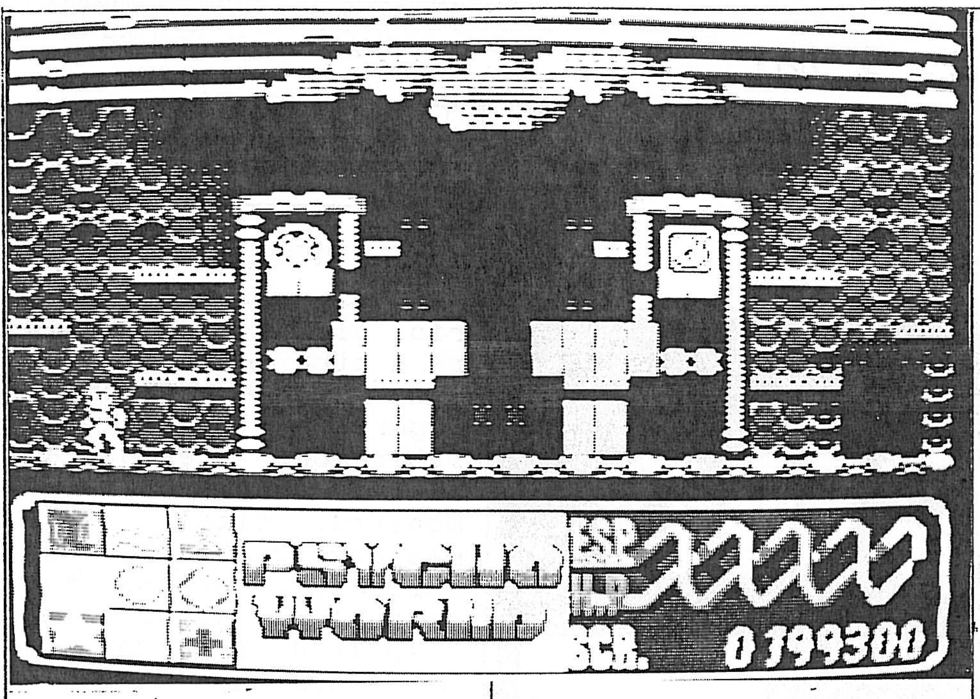
- Cursores : movimiento del personaje .
- Espacio : saltar.
- Shift : disparar.
- Espacio + cursor abajo : entraremos en unas opciones donde se podrá cambiar el disparo . Estas opciones ya las comentaremos a medida que vayamos explicando el juego.

JUEGO :

Cuando lo carguemos nos saldrá la demo.Pulsando space nos saldrán dos opciones : una para cargar partidas grabadas y la otra para empezar desde el principio.

FASE 1 : Empezaremos al lado de una escalera. Subiremos y cogeremos un objeto. Iremos hacia la derecha hasta llegar a una cascada donde nos dejaremos caer. Cogeremos un corazón y volveremos a subir. Llegaremos a un río y seguiremos recto. Encontraremos una margarita que al destruirla nos aumentará el disparo. Seguiremos hacia un objeto clavado en la tierra.lo destrozaremos y nos dejaremos caer por el agujero, en el cual encontraremos otro objeto que nos permitirá teletransportarnos. Después de un poco de lava, divisaremos otro río, el cual nos llevará a otra petunia asesina y la destruiremos. Cogeremos el objeto y subiremos escaleras hasta encontrar al monstruo final. Cabe destacar que tiene tres cabezas, y no es muy dificil destruirlo. Después de esto daremos por terminada nuestra misión en la primera pantalla.

FASE 2 : Seleccionaremos el disparo que nos dio el monstruo de la primera fase, y seguiremos hacia adelante. Llegaremos ante dos puertas. De éstas solo os vamos a comentar la que se encuentra en la parte superior. Al pasarla nos enfrentaremos a dos monstruos pequeños y una vez vencidos, seguiremos hasta la puerta de enfrente. A partir de aqui tendremos que ir esquivando la lava. Bajaremos hasta llegar a otra puerta y nos subiremos en una roca para esquivar los obstáculos, en nuestra trayectoria hacia la otra puerta. Por esta zona encontraremos numerosas puertas en las que hay enemigos que al matarlos nos darán objetos. Tendremos que encontrar la puerta que



rir nos dará un arma. La cogeremos y...

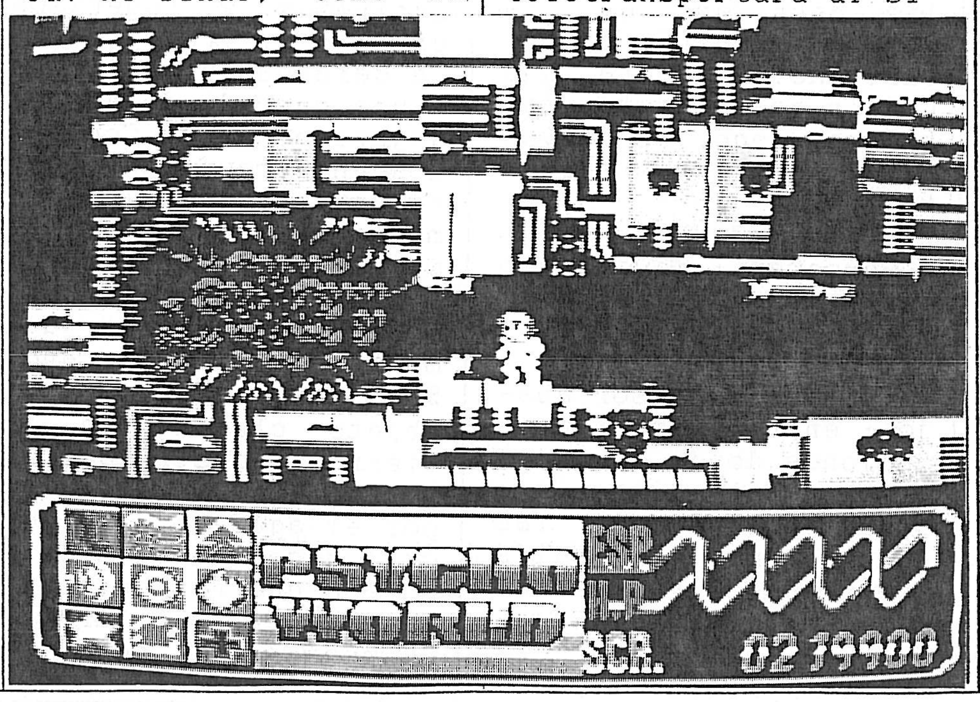
FASE 3 : Cogeremos el disparo que nos dio el último monstruo al morir. Llegaremos patinando a una zona de aire frio. Cogeremos el disparo de agua para poder subir. Seguiremos avanzando hasta caer en un hueco donde encontraremos una puerta y un camino. En el camino lucharemos contra un monstruo que nos ampliará el disparo. Después seguiremos avanzando hasta llegar a otras puertas, donde nos encontraremos al enemigo final de fase , y al acabar con él nos otorgará un objeto.

FASE 4 : Esta fase no presenta grandes dificultades.Toda ella consiste en ir hacia la derecha. Seleccionaremos el objeto de fuego y al avanzar encontraremos un camino verde y un peligro que nos acecha. No lo penseis dos veces y corred.

También divisaremos a un sapo. Para eliminarlo nos deberemos situar en la segunda piedra. Una vez muerto cogeremos el objeto que nos proporcione y nos conectaremos la cruz.

Nos situaremos en el centro y dispararemos a la plataforma. Seguiremos avanzando hasta llegar a un lago donde encontraremos a una piraña. La eliminaremos y pasaremos al otro lado donde encontraremos al enemigo de fase. Para eliminarle seleccionaremos el congelante. Congelaremos a las dos mariposas y después les dispararemos en la boca. Al final, como de costumbre, el monstruo nos dará un objeto.

FASE 5 : Seleccionaremos el último objeto que nos cedió el monstruo de la fase anterior. Avanzaremos hasta encontrar dos caminos. El situado en la parte inferior nos da una ventaja: las corrientes de aire nos serán muy favorables. Tendremos que ir cogiendo todo lo que nos vayamos encontrando hasta que lleguemos a un camino con varias entradas, de las cuales, la mitad serán falsas. Al final de dicho camino nos encontraremos una especie de piscina. Nos colocaremos encima de ella y nos dejaremos caer. Veremos un especie de fantasma. Al matarlo nos proporcionará un poco de energía y seguiremos adelante. Llegaremos a tres escaleras y podremos bajar por la que queramos. Un poco más adelante nos dejaremos caer al vacio y no tendremos mucho que destruir hasta que lleguemos a la siguiente piscina, la cual nos teletransportará al si-

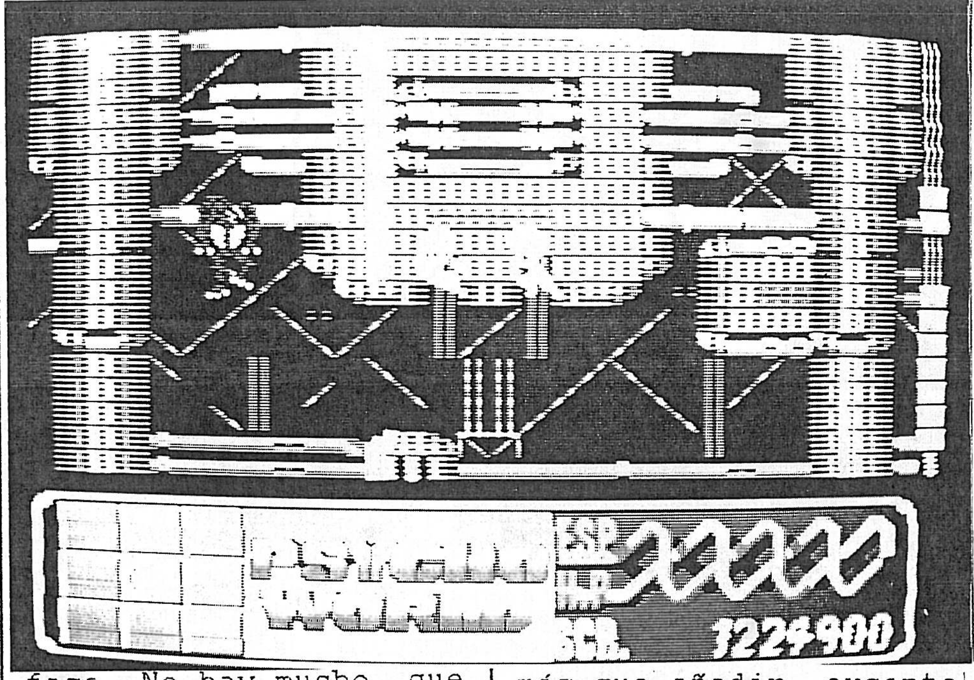


guiente enemigo de fase. Al destruirlo podremos contemplar una estupenda demo.

FASE 6 : Al principio de la fase seremos víctimas de una fuerte ventisca. Nos dirigiremos hacia la derecha hasta caernos por unas cascadas de agua,y continuaremos nuestra marcha hasta que lleguemos a un punto donde nos encontraremos unos pequeños obstáculos.Tras este encuentro nos lanzaremos al agua. Dentro de ella podremos volar dejando apretada la barra espaciadora. Un poco más adelante encontraremos una escalera por donde subiremos y la ventisca cederá. Nos encontraremos enemigos muy parecidos, pero a nosotros sólo nos interesa uno en concreto. Seguidamente buscaremos un puerta por la que entraremos y seguiremos hacia la derecha, así encontraremos al enemigo final de fase.

FASE 7 : Subiremos por una escalera que nos conducirá hasta una puerta, entraremos por ella y conectaremos el objeto que encontramos al principio de la quinta fase. Volaremos hasta la puerta de al lado e iremos cogiendo todos los objetos posibles. Nos introduciremos en todas las puertas que veamos hasta llegar a un conducto de aire. Lo cruzaremos sin problemas.

Muchas veces os vereis pintados en la pared pero no debeis hacer caso. Continuareis hacia la izquierda y con mucha habilidad podreis pasar unos ascensores que os conducirán



fase. No hay mucho que decir de este monstruo, lo podreis vencer fácilmente, solo hacen falta reflejos.

FASE 8 : Al empezar nos protegeremos con la cruz y nos deslizaremos hacia abajo. Seguiremos hacia la derecha y pasaremos una puerta que nos transportará. Conectaremos el objeto que nos dieron al principio de la quinta fase y pulsaremos la barra espaciadora. Iremos esquivando a los enemigos hasta llegar a la parte superior, una vez allí entraremos por la puerta y continuaremos hacia la izquierda. Iremos subiendo escaleras y probando las entradas hasta que demos con un monstruo que se autoteletransportará. Nos introduciremos por otra puerta para encontrar al monstruo final de fase. Al destruirlo nos reuniremos con nuestra hermana y podremos contemplar una demo. Al finalizar ésta tendremos que eliminar entre los dos al monstruo final.

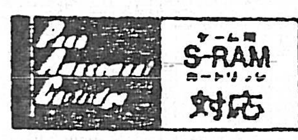
OPINION PERSONAL

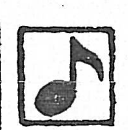
Consideramos que sobre más que añadir, excepto que tiene una música excelente y un Scroll perfecto.

Hertz Soft es, sin duda alguna, una marca que da a sus programas un "toque" personal, y prueba de ello es este "Psycho World",realizado por un gran equipo de programadores.pero sobre todo dar las gracias a Kenijiroh Katoh por su gran carta.

Por último,recordaros que para escuchar las músicas del juego debeis pulsar <B>, <G>, <M>, cuando esteis cargando.

¥6,800









MAPEADO

RUNE MASTER 3







媒体	2DD×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ANUNCIOS

VENDO POR CAMBIO DE ORDENADOR LOS SIGUIENTES ARTICULOS: ORDENADOR PHILIPS 8280 (2 UNIDADES DE DISCO,SUPERIMPOSICION Y DIGITALIZACION DE VIDEO) TRANSFORMADO EN MSX2+,78.000 PTAS.; FM-PAC DE PANASONIC (CON SRAM PARA GRABAR PARTIDAS DE JUEGOS, 12.000; CARTUCHO DE AMPLIACION DE MEMORIA A 512K,20.000;MUSIC MODULE DE PHILIPS(SINTETIZADOR+SAMPLER+MIDI),20.000;CARTUCHO DEL USAS DE KONAMI,3.000;Y VARIOS ORIGINALES IMPORTADOS COMO:BARUNBA(MSX2), 6.000;MID-GARTS VERSION DE MSX2, 6.000;FLEET COMMANDER II (CARTUCHO MSX2/TURBO R),8.000.
FRANCISCO JESUS MARTOS
C/HECTOR VILLALOBOS 5,
29014 MALAGA.
TEL.(952)259470.

VENDO LOS SIGUIENTES CARTUCHOS PARA MSX2: ALESTE 1,GRIZOR,GARIVO KING,NEMESIS 3,(MSX1): KINNG'S VALLEY2,(MSX1); FANTASM SOLDIER,(MSX1); SHALOM(KNIGHT MARE 3), (MSX1).A 3.000 LOS DE MSX2 Y A 2500 LOS DE MSX1.LLAMAR TARDES Y PREGUNTAR POR ANDREU, TEL.(93)7235417.

COMPRARIA AMPLIACION DE MEMORIA DE 128K.
JOAQUIN JIMENEZ NIETO
C/VALDERRODRIGO 20,1-A
28035 MADRID.

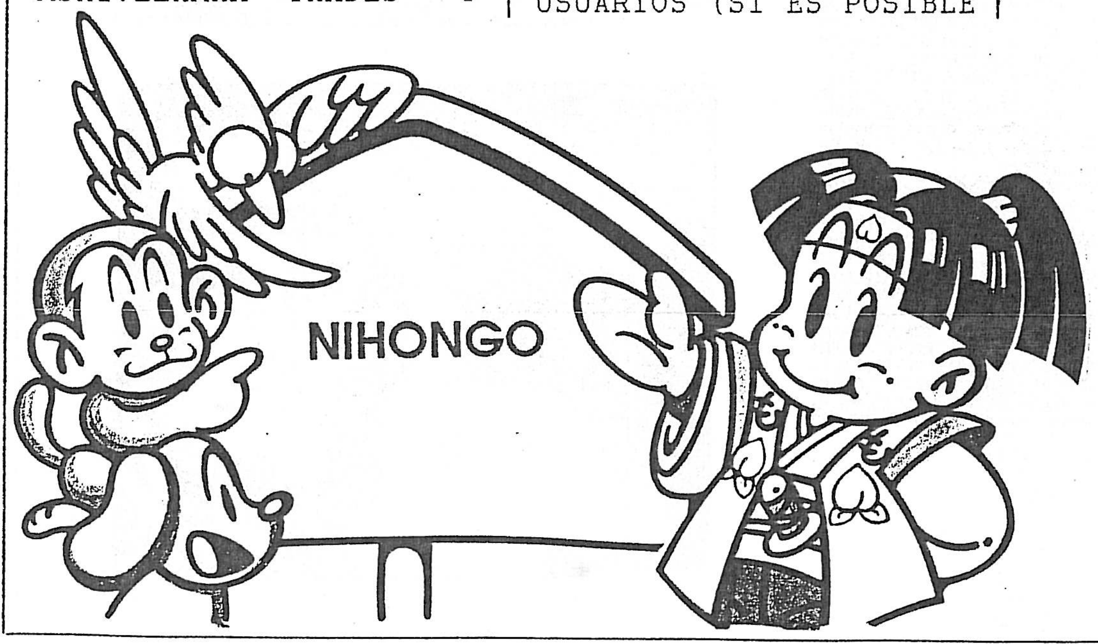
SI TIENES UN MSX1 Y TE INTERESARIA DESPRENDERTE DE TUS CARTUCHOS, ESCRIBEME.
VENDERIA NEMESIS 1,THE MAZE OF GALIOUS, F-1 SPIRIT,PENGUIN ADVENTURE POR 2.000 PTS. CADA UNO;Y TURBO 5.000 POR 3.500.O TAMBIEN CAMBIARIA ALGUN CARTUCHO POR EL Q-BERT DE KONAMI.
RAYCO GUILLEN HERNANDEZ
C/CORONEL CAPAZ 21
ARRECIFE 35500 LANZAROTE,LAS PALMAS.

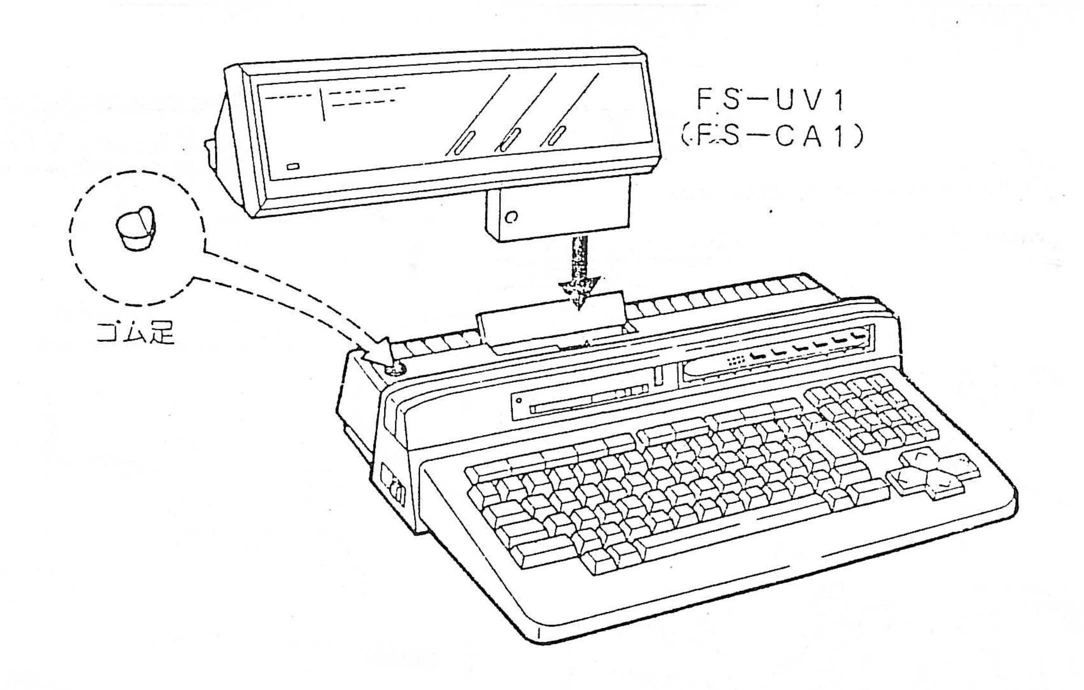
CONTACTO CON USUARIOS DE MSX2 CON UNIDAD DE DISCO 3'5 Y SIMPLE CARA TAMBIEN TRUCOS , POKES, REVISTAS Y PROGRAMAS DE UTILIDADES.
JUANLU & MARCOS
C/VICENTE YAÑEZ PINZON 8, 21006 HUELVA.
TEL.222900.

DESEARIA CONTACTAR CON USUARIOS (SI ES POSIBLE DE BARCELONA O ALREDEDORES) DE MSX2 EN DISCO DE 3'5.PARA INTERCAMBIAR PROGRAMAS, EXPERIENCIAS,E INFORMACION
JAVIER PEREZ.
PZA. TRAFALGAR 1-3,2º3ª
08913 BADALONA,BARNA.
TEL.(93) 3970340.

OS GUSTARIA TENER LAS MUSICAS DE XAK II EN STEREO...
LLAMADME. RAMON
(93)3385644

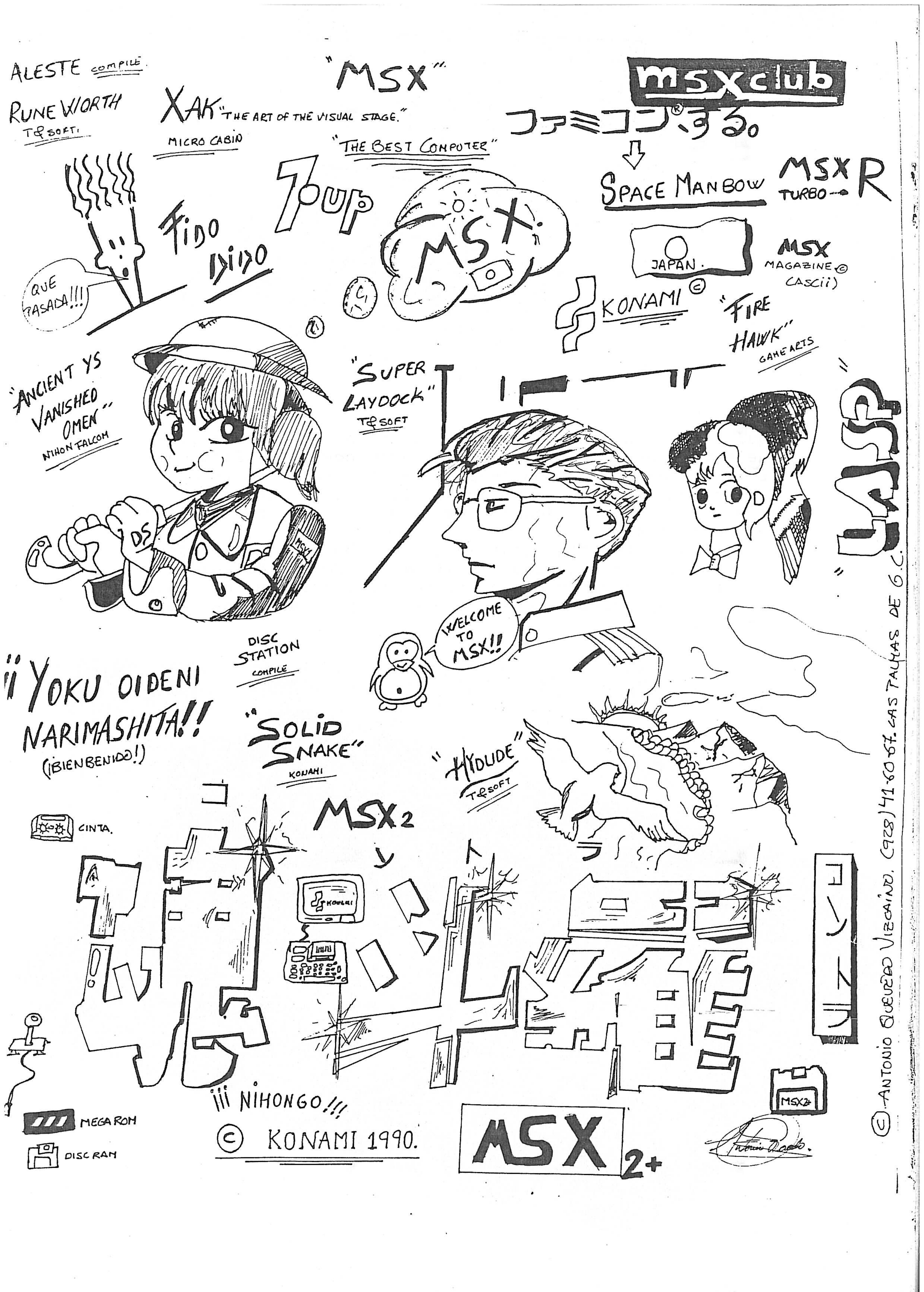
VENDO EL JUEGO DE TELENET (RENO) COLUMNS,POR 4.500 PTS.
FRANCISCO MORALES UREÑA
C/LA MERCED 36,1º2ª
08002 BARCELONA.





Aquí,lo que se anuncia en realidad,es el taquito de goma; que sirve para dar apoyo a los cartuchos de Panasonic fs-uv1 y fs-ca1,que son respectivamente,un video telopper (las capacidades de video del philips 8280, que se ve en el dibujo) y una unidad de msx audio (las capacidades del music module).

Si unos aparatos tan interesantes no han sido anunciados nunca en la msx magazine, posiblemente por ir dirigidos a un público minoritario que busca aplicaciones de este tipo, ¡ imaginaros lo que puede haber por allí de este estilo!.



ALESTE COMPILE
RUNE WORTH T&SOFT
XAK "THE ART OF THE VISUAL STAGE."
MICRO CABIN
"MSX"
"THE BEST COMPUTER"
msxclub
ファミコン®する。
SPACE MANBOW
MSX TURBO R
7up
FIDO DIDO
QUE PASADA!!!
MSX
JAPAN.
MSX MAGAZINE © (ASCII)
KONAMI ©
"FIRE HAWK" GAME ARTS
"ANCIENT YS VANISHED OMEN" NIHON FALCOM
"SUPER LAYDOCK" T&SOFT
DS
MSX
"LASP"
WELCOME TO MSX!!
DISC STATION COMPILE
¡¡ YOKU OIDENI NARIMASHITA!! (¡BIENBENIDO!)
"SOLID SNAKE" KONAMI
"HYDLIDE" T&SOFT
MSX2
CINTA.
KONAMI
MSX2+
MEGAROM
DISCRAM
¡¡¡ NIHONGO !!!
© KONAMI 1990.
MSX 2+
© ANTONIO QUEVEDO VIZCAINO. (928) 41-60-67. LAS PALMAS DE G.C.